ОХОТА НА ВЕДЬМ

Дополнение

для РИ «Обрез»

Текст: Артём Мокроусов

ВВЕДЕНИЕ

Это дополнение позволяет использовать основные правила РИ «Обрез» для увлекательной, опасной и пугающей охоты на ведьм. В этой игре применяются все дополнительные правила РИ «Обрез».

Описанный здесь мир игры представляет собой весьма условное отображение европейской или северо-американской действительности второй половины девятнадцатого столетия. В качестве источника вдохновения для игры отлично подойдут сюжеты в духе Индианы Джонса, Дракулы Брема Стокера, Братства Волка, Сонной Лощины, Приключений Шерлока Холмса, произведений Эдгара По, Говарада Лафкрафта и т.д.

При разработке этого дополнения была использована оригинальная игра «vs. Monsters Deluxe Edition» Филиппа Рида, за что ему огромное спасибо и традиционные извинения.

О САЙЛЕМЕ

Все происходящее в игре будет связано с городом под названием Сайлем. Население Города составляет около десяти тысяч человек, однако никто точно не знает, сколько народу тут живет - Сайлем, это настоящий лабиринт из замысловато переплетенных улиц, переулков, старинных парков, площадей, каналов, мостов, промышленных районов и пустырей.

Главные улицы Сайлема по ночам освещаются газовыми фонарями, в то время как улицы победнее погружаются в непроглядный мрак, и мало кто решится бродить по ним после захода солнца. С другой стороны, негодяи всех мастей чувствуют себя как дома на его мрачных ночных улицах. Местная полиция делает всё, что может, чтобы остановить преступления, но поскольку коррупция уже основательно разъела её, большинство горожан не спешат обращаться за помощью к полицейским, когда что-то идет не так. Однако с недавних пор даже самые отчаянные головорезы с опаской выходят по ночам на промысел, поскольку что-то ещё более ужасное, чем они сами, облюбовало ночные улицы Сайлема для своей охоты.

К северу и востоку Сайлем естественным образом ограничен морским побережьем, а к югу и западу – высокими непреступными горами. Однако между горами и морем, вокруг Сайлема, простираются многие мили лесов и полей, с разбросанными по ним бедными и грязными деревнями. Эти деревни является домом для неграмотных, неприветливых, подозрительных и суеверных людей, зарабатывающих себе на хлеб тяжелым земледельческим трудом. Любой, кто решиться посетить одну из этих деревень, должен быть готов к грубости, угрозам, или даже к насилию.

Обычно Сайлем и окрестные деревни сообщаются с остальным миром через морской транспорт и железную дорогу, ведущую от городского порта через всю долину и горные перевалы на запад. Однако в этом году ранние зимние штормы оказались особенно свирепы, и ни один корабль не рискует выйти в открытое море, а все горные перевалы погребены под многометровой толщей снега.

О ПЕРСОНАЖАХ

Главными героями этой игры станут несколько не совсем обычных людей, приехавших в Сайлем по своим делам поздней осенью и застрявших здесь из-за странных штормов и снегопадов. При этом будет лучше, если все они будут разными, и по характеру, и по способностям, поскольку тогда каждый из них сможет проявить себя и оказаться нужным и важным для общего дела. Вот несколько примеров, которыми можно воспользоваться непосредственно или в качестве источника вдохновения:

Очаровательная актриса, потерявшая себя в бесконечной череде ролей, и привлеченная в Сайлем снами о собственном детстве.

Отважный путешественник и охотник, приехавший в Сайлем, чтобы убить таинственное чудовище, якобы обитающее в окрестных лесах.

Хитроумный частный сыщик, которого привел в Сайлем след Джека Потрошителя – единственного преступника, улизнувшего от него.

Скучающий аристократ, посетивший Сайлем по приглашению загадочного незнакомца, как две капли воды похожего на него самого.

Таинственная дама, скрывающая лицо под вуалью и укрывшаяся в Сайлеме от преследующего её прошлого.

Эксцентричный ученый, одержимый идеей об оживлении неживой материи, и прибывший в Сайлем в поисках легендарного Некрономикона.

О ДЕНЬГАХ

Интересы большинства горожан, так или иначе, вертятся вокруг денег и того, что можно за них купить. Местная валюта – доллар, серебряная монетка диаметром с фалангу большого пальца. Тот, у кого они имеются в изобилии, наслаждается властью, уважением и роскошью. Поэтому деньги в Сайлеме фактически являются эквивалентом судьбы из расчета один доллар за одну единицу судьбы. Каждый раз, когда персонажу необходимо заплатить за что-либо, он должен уменьшить свою судьбу на количество уплачиваемых долларов.

Помимо долларов, в обращении Сайлема находятся и мелкие монетки – центы. Для удобства игроков, количество центов, имеющихся у их персонажей, не учитывается, их всегда хватает, чтобы оплатить мелкие расходы, например, чтобы уплатить по счету в закусочной, но их никогда не хватит для того, чтобы оплатить покупку ценой в один доллар.

О ГРЕХЕ

Существует мнение, что добиться своих целей аморальными средствами проще, чем действуя в границах морали. Поэтому каждый раз при прохождении проверки игрок может объявить, что его персонаж совершает что-либо низкое или подлое к своей выгоде. В этом случае он получает право на ещё одну дополнительную попытку, но его персонаж зарабатывает себе один грех. Как и в случае с судьбой, игрок вправе получить этим способом только одну дополнительную попытку за одну проверку, но его персонаж может обладать грехами в любом количестве. Наличие или отсутствие грехов – важный фактор, влияющий на жизнь персонажей (например, грешники не могут получить помощь в Церкви). Поэтому количество грехов становится важным параметром персонажа.

Поскольку в Сайлеме богатство и могущество часто следуют рука об руку с грехом, персонажи могут получить «стартовый капитал» только отягощенным грехами: за каждый доллар, имеющийся в распоряжении персонажа на начало игры, он получит один грех. При этом общее количество долларов на одного персонажа не может превышать трех.

О ЦЕРКВИ

На дальней южной окраине Сайлема, посреди большого, запущенного кладбища, под раскидистыми древними дубами стоит одинокая церковь. Местный священник, Отец Макензи, не может похвастать многочисленной паствой, и тому есть причины – большинство горожан недолюбливают его за нежелание попустительствовать их слабостям.

Любой персонаж, чья совесть не отягощена грехами, может обратиться к Отцу Макензи за поддержкой и утешением, например, чтобы исцелить всю свою боль или весь свой страх. Грешники же могут здесь покаяться и освободиться от грехов, совершая по поручению Отца Макензи благие дела.

О БОЛЬНИЦЕ

Городская больница, это шумное и многолюдное место, всегда наполненное пациентами, сестрами милосердия и докторами. Врачуют здесь как телесные, так и душевные недуги, а еще тут имеется собственное кладбище и крематорий. Несмотря на то, что это единственное полноценное медицинское учреждение в городе, лечение тут платное, и сестра Хизер укажет на дверь даже умирающему, если он будет не в состоянии заплатить.

Любой персонаж, обратившийся в городскую больницу за помощью, будет быстро и профессионально избавлен и от боли и от страха доктором Мингом, по цене в один доллар за один страх или одну боль.

О ГОСТИНИЦЕ

В Сайлеме имеется всего одна гостиница - Меблированные комнаты мамаши Хук. Цены тут невысокие, и за комнату приходится платить всего несколько центов в день. Любой персонаж, снявший тут комнату, может отдыхать, сколько ему вздумается, избавляясь от одного страха или от одной боли в день.